



Kuva: Klaudia Piaskowska / Unsplash

DigiMatka-hanke edistää matkailun digitaalisten ratkaisujen kehittämistä ja käyttöönottoa Etelä-Savossa

Matkailuelinkeino on kokenut suuren muutoksen digitalisaation myötä. Digitalisaatio ja uudet teknologiat nähdään yhtenä keskeisistä tulevaisuuden matkailun megatrendeistä ja ne ovat jo nyt suuressa roolissa useimmissa matkailuun liittyvissä palveluissa. Asiakkaat ovat siirtyneet yhä suuremmissa määrin verkkoon, ja palveluntarjoajien verkossa jakama digitaalinen sisältö on keskeisessä roolissa muun muassa asiakkaiden matkailukohteiden valinnassa. Yhä useammin matkailukokemuksia tarjotaan myös kokonaan virtuaalisina elämyksinä verkon välityksellä.

Toisaalta asiakkaiden odotukset myös museoita ja muita paikan päällä toteutettavia matkailupalveluja kohtaan ovat kasvaneet ja yhä useammin esimerkiksi museokäynniltä odotetaan uusimman teknologian hyödyntämistä ja digitaalisia sisältöjä. Matkailun kannalta kiinnostaviin uusiin teknologioihin kuuluvat muun muassa virtuaalitodellisuuden (VR) ja lisätyn todellisuuden (AR) teknologiat. Virtuaalitodellisuuden avulla voidaan tarjota käyttäjille immersiiivisiä kokemuksia joko etänä tai paikan päällä, kun taas lisätty todellisuus keskittyy todellisen fyysisen ympäristön rikastamiseen digitaalisella sisällöllä.

Uudet digitaaliset ratkaisut museo- ja matkailualalla – DigiMatka -hanke tukee eteläsavolaisten museoiden ja matkailun toimialaan liittyvien yritysten siirtymää kohti digitaalisten sisältöjen ja uusien teknologioiden laajamittaista hyödyntämistä. Hankkeessa kehitetään sisällönhallintajärjestelmää digitaalisten sisältöjen hallintaan ja esittämiseen sekä otetaan käyttöön monipuolisesti uusia teknologioita ja toteutetaan sidosryhmiä hyödyttäviä teknologiakokeiluja.

Sisällönhallintajärjestelmä museoiden ja matkailuyritysten käyttöön

Aiemmassa alueella tehdyssä selvitys- ja kehitystyössä on havaittu, että näyttelyiden digitaalisen sisällön tuotantoon, hallintaan ja esillepanoon ei ole olemassa valmista kokonaisratkaisua. Olemassa olevat järjestelmät pohjaavat toimintaperiaatteensa kauppojen ja julkisten tilojen infonäyttöjen konservatiivisiin tarpeisiin ja tällaisten järjestelmien käyttö ja ylläpito soveltuu heikosti, jos laisinkaan, museoiden näyttelytuotantoon ja ylläpitoon. Tämä havainto johti aiemmin päätökseen kehittää ja pilotoida museoalan avoimen lähdekoodin sisällönhallintajärjestelmä Sodan ja rauhan keskus Muistin ja Mikkelin kaupungin museoiden käyttöön. Tämä aiemmin kehitetty järjestelmä tarjoaa lähtökohdan kohti kokonaisvaltaisesti museoiden ja matkailuyritysten toimintaa tukevaa järjestelmää, jota kehitetään DigiMatka-hankkeessa. Kehitystyötä tehdään yhteistyössä Metatavu Oy:n kanssa. Järjestelmää kehitetään eteenpäin mm. yhteensopivaksi uusimpien digitaalisten sisältöjen kanssa, tukemaan erilaisia vuorovaikutteisia kokemuksia ja mahdollistamaan kävijöiden seurannan museoissa. Järjestelmää kehitetään avoimen lähdekoodin periaatteiden mukaisesti siten, että järjestelmä on avoimesti kenen tahansa toimijan saatavilla.

DigiMatka-hanke tarjoaa hankkeeseen osallistuville, pääasiassa eteläsavolaisille museoille ja yrityksille tukea järjestelmän käyttöönotossa ja hyödyntämisessä sekä huomioi sidosryhmien tarpeet järjestelmän jatkokehittämisessä. Tavoitteena on, että järjestelmän jatkokehittäminen tulee myös lisäämään digitaalisen sisällöntuotantoon liittyvien tahojen tarvetta, kuten esimerkiksi graafikkoja, kuvittajia, videokuvaajia, valokuvaajia, äänituottajia, muusikkoja, digitoijia, kuvankäsittelijöitä, näyttelijöitä, ääninäyttelijöitä, tutkijoita, kirjoittajia, sekä IT-suunnittelijoita. Näin ollen kehittämistyö edistää luovien alojen toimintaa ja uudistaa ja monipuolistaa alueen elinkeinorakennetta, sekä edistää alueen vetovoimaisuutta.

Kokeiluja ja sovelluskehittämistä liittyen uusiin teknologioihin

Toisena päätavoitteena hankkeessa on ottaa käyttöön uusimpia digitaalisia teknologioita ja kehittää niitä hyödyntäviä sovelluksia. Virtuaalitodellisuuskokeiluissa kokeillaan sidosryhmien sisältöjen esittämistä virtuaalitodellisuudessa tavoitteena mukaansatempaavat, immersiiiviset kokemukset. Hankkeen alkuvaiheessa toteutetaan jo kokeilua, jossa pilotoidaan aikaisemmassa hankkeessa kehitetyn Mannerheimin salonkivaunun virtuaalitodellisuuskokemuksen viemistä kävijöiden omatoimiseen käyttöön paikan päällä museossa. Tavoitteena on myös jatkaa lisätyn todellisuuden pilotoimista sidosryhmien tarpeiden mukaisesti aikaisemmassa hankkeessa hankitun osaamisen pohjalta. Lisäksi luodaan koko alueen matkailua hyödyttäviä yhteisiä sisältöjä alueen markkinoinniseksi uusimmilla digitaalisilla kanavilla. Yksi tapa esittää Mikkelin matkailukohteita on Päämajakaupunki Mikkeli - mobiilisovellus, jota jatkokehitetään hankkeessa.

Lisäksi keskitytään virtuaaliin näyttelyihin. Virtuaaliset näyttelyt tarjoavat museoille uudenlaisia mahdollisuuksia sisältöjen esittämiseen. Niiden avulla sisällöt voidaan asettaa globaalisti saataville ja näyttelyiden laatiminen on kustannustehokasta ja joustavaa verrattuna perinteisiin näyttelyihin. Virtuaaliset näyttelyt voivat olla keskeinen elementti myös museoissa paikan päällä. Hankkeessa otetaan käyttöön virtuaalisten näyttelyiden teknologioita ja parhaita käytäntöjä sekä toteutetaan Etelä-Savon matkailua edistävä virtuaalinen näyttely. Hankkeessa kokeillaan myös Metaversen eli laajojen, kolmiulotteisten ja immersiiivisten virtuaalimaailmojen mahdollisuuksia alueen museoiden ja matkailutoimijoiden sisältöjen ja kohteiden markkinoinnissa. Virtuaalisia alustoja hyödynnetään myös yritysten matkailutuotteiden esittelemisessä. Tällä tavalla tuetaan Etelä-Savon matkailuun liittyviä yrityksiä ja museotoimijoita liiketoimintansa kasvattamisessa.

Uudet digitaaliset ratkaisut museo- ja matkailualalla – DigiMatka -hankkeen toteuttaa Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu ja hankkeen toteutusaika on 1.8.2024 – 31.7.2026. Hanketta rahoittaa Etelä-Savon maakuntaliitto Euroopan aluekehitysrahastosta. Hankkeella on viisitoista sidosryhmäkumppania, mm. museoita ja yrityksiä.

Hankkeen kotisivu: <http://www.xamk.fi/hanke/digimatka>

Kirjoittaja: Timo Partala, Tutkimuspäällikkö, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu,
timo.partala@xamk.fi